

<<多媒体课件设计与制作教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件设计与制作教程>>

13位ISBN编号：9787115193469

10位ISBN编号：7115193460

出版时间：2009-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：薛斌等著

页数：330

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<多媒体课件设计与制作教程>>

前言

随着教育信息化的不断深入及新课程标准的实行,使用多媒体课件教学已经越来越普遍。多媒体课件制作技术也成为教师应当掌握的基本技能之一,因此,它也成为高等师范院校学生必修的一门计算机课程。

尤其是当前多媒体课件不断朝着网络化的方向发展,更充分地体现多样性、共享性和交互性的特点,如何高效制作出精美的、适合教学使用的课件,是广大教师及师范类院校学生共同关注的问题。为了适应多媒体课件制作技术迅速普及发展的形势和学校教学的需要,我们组织教学一线的教师,吸取他们在多年教学和科研工作方面的经验与成果,共同编写了这本教材。

本书共分6章:第1章是全书的基础,讲述了多媒体课件的概念、特性、常用工具、应用领域、发展方向及制作流程;第2章介绍了各种多媒体对象的采集和计算机处理方法;第3章~第5章介绍了用Fireworks、Flash和Dreamweaver来制作和处理课件的详细操作步骤和方法;第6章介绍了Web多媒体课件的优化及发布过程。

除第1章及第6章外,每章均以大量的实例和图片将理论和实践有机结合起来进行讲解,不仅帮助读者直观地理解多媒体课件的理论知识,更能够让读者全面、系统地掌握多媒体素材的处理方法和课件的设计与制作方法。

本书在编写时,力求体现以下特色。

内容新颖。

我们将讲解的重点放在网络化多媒体课件技术上,摒弃了许多同类教材以介绍常规课件制作软件的写法,不再选用过去常用的Authorware等软件为例,而是以Flash、Dreamweaver、Fireworks为主要的制作软件进行讲述,并以完整的多媒体课件制作知识为主线。

<<多媒体课件设计与制作教程>>

内容概要

《多媒体课件设计与制作教程》以多媒体课件制作的方法步骤为主线，深入浅出地讲解了多媒体课件的概念、多媒体素材的处理方法、几个制作软件的详细操作及多媒体课件的优化方法。

多媒体课件制作技术是目前师范类院校学生必备的基本技能。

全书共分6章：第1章是全书的基础，讲述了多媒体课件的概念、特性、常用工具、应用领域、发展方向及制作流程；第2章介绍了各种多媒体对象的采集和计算机处理方法；第3~5章介绍了用Fireworks、Flash和Dreamweaver来制作和处理课件的详细操作步骤和方法；第6章介绍了Web多媒体课件的优化及发布过程。

《多媒体课件设计与制作教程》既可以作为师范类院校学生学习多媒体课件制作及网页制作的教材，也可以作为在职教师的培训教材，还可作为初学者了解多媒体课件制作及网页制作的参考书。

书籍目录

第1章 多媒体课件制作概述 11.1 多媒体课件简介 11.1.1 多媒体课件的概念 11.1.2 多媒体课件的特性 11.1.3 多媒体课件的基本类型 21.1.4 多媒体课件制作的常用工具 31.2 多媒体课件的应用领域及发展方向 41.2.1 多媒体课件的应用领域 41.2.2 多媒体课件的发展方向 41.3 多媒体课件制作的规划与设计 5习题 6

第2章 多媒体素材的制作 72.1 多媒体素材 72.1.1 多媒体素材概述 72.1.2 多媒体素材的类型 72.2 文字素材的制作 82.2.1 文本的获取 82.2.2 文本的编辑 92.3 声音素材的制作 152.3.1 声音素材的采集 152.3.2 声音素材的编辑 182.4 图形图像素材的制作 202.4.1 图形图像素材的采集 212.4.2 图形图像素材的编辑 232.5 动画素材的制作 262.5.1 动画的概述 262.5.2 动画制作的工具 272.6 视频素材的制作 302.6.1 视频素材的采集 302.6.2 视频素材的编辑 32习题 34

第3章 Fireworks CS3图片的处理 353.1 Fireworks CS3的基础 353.1.1 启动与退出Fireworks CS3 353.1.2 认识Fireworks CS3的编辑界面 363.1.3 Fireworks CS3工具面板的介绍 383.1.4 实例——变形花朵 403.2 矢量图形的绘制 413.2.1 矢量图形的绘制 413.2.2 路径的编辑 423.2.3 实例——制作呼机 443.3 位图图像的处理 463.3.1 位图的基本操作 463.3.2 滤镜的使用 513.3.3 实例——灰白天空变蓝天白云 553.4 文本的编辑与应用 563.4.1 文本的输入编辑 563.4.2 文本外观的修饰 573.4.3 将文本附加到路径 583.4.4 将文本转化为路径 593.4.5 实例——极光字特效 593.5 层、蒙版和混合模式的应用 593.5.1 图层的基本操作 603.5.2 图层蒙版的使用 613.5.3 图层的混合模式和透明度 613.5.4 实例——海市蜃楼效果的制作 623.6 交互式图像的创建与应用 633.6.1 切片的创建编辑 633.6.2 切片的交互 653.6.3 热点 663.6.4 实例——人体内脏映射图 673.7 动画的创建与应用 683.7.1 动画的创建 683.7.2 动画的编辑 703.7.3 动画的导出 703.7.4 实例——旋转的风扇叶 713.8 文件的优化与导出 723.8.1 优化的意义 723.8.2 图像的优化 723.8.3 导出向导的使用 73习题 74

第4章 Flash CS3动画的制作 774.1 Flash CS3的基础知识及工作环境 774.1.1 Flash CS3的概述 774.1.2 Flash CS3的工作界面 784.1.3 Flash CS3文件的基本操作 824.1.4 Flash CS3动画的制作流程 834.2 Flash CS3图形及文本的操作 854.2.1 矢量图形和位图图像 854.2.2 图形的绘制 864.2.3 图形的填充 924.2.4 图形的选择和编辑 964.2.5 文本 984.2.6 绘图和文字实例 1004.3 Flash CS3对象的操作 1024.3.1 对象的移动、复制和删除 1024.3.2 对象的组合与分离 1034.3.3 对象的变形 1044.3.4 对象的排列、对齐 1054.3.5 外部对象的导入 1054.3.6 位图的处理 1064.4 元件、实例和库 1084.4.1 元件与实例的概念 1084.4.2 元件的类型 1084.4.3 元件的创建 1094.4.4 元件的编辑 1104.4.5 元件实例 1104.4.6 库的应用 1114.4.7 元件操作实例 1124.5 场景、帧及图层 1164.5.1 场景 1164.5.2 帧 1174.5.3 图层 1204.6 动画全接触 1234.6.1 逐帧动画 1234.6.2 补间动画 1244.6.3 引导路径动画 1274.6.4 遮罩动画 1294.6.5 时间轴特效 1314.6.6 应用实例 1324.7 声音和视频 1394.7.1 声音的基础知识 1394.7.2 声音的导入和编辑 1394.7.3 声音的导出 1414.7.4 应用实例——为按钮添加声音 1434.7.5 视频的导入 1444.8 ActionScript基础应用 1474.8.1 ActionScript语言概述 1484.8.2 动作面板的使用 1494.8.3 ActionScript编程基础 1504.8.4 条件结构与循环结构 1554.8.5 重要命令的详解 1584.8.6 应用实例 1634.9 Flash动画的发布 1734.9.1 Flash动画的优化 1734.9.2 Flash动画的测试 1744.9.3 Flash动画的发布 1754.9.4 Flash动画的导出 181习题 182

第5章 网页制作软件Dreamweaver CS3 1845.1 网页制作的基础知识 1855.1.1 网页与网站的认识 1855.1.2 网页制作语言和工具 1865.1.3 网站建设的基本流程 1885.1.4 Dreamweaver CS3的界面操作 1895.2 站点的建立和管理 1945.2.1 站点的规划 1945.2.2 站点的建立 1955.2.3 站点的管理 1985.3 新建文档和对象 2045.3.1 新建和保存网页文档 2045.3.2 输入文本和列表 2065.3.3 插入常见网页元素 2105.3.4 设置网页属性 2135.3.5 定义网页的文件头 2165.4 使用表格布局网页 2205.4.1 网页布局 2205.4.2 使用辅助设计手段 2245.4.3 编辑布局表格和布局单元格 2265.4.4 新建表格 2335.4.5 操作表格和单元格 2405.4.6 设置表格和单元格的属性 2425.5 添加图像 2455.5.1 图像分类和特点 2455.5.2 插入图像 2455.5.3 设置图像属性 2495.5.4 在Dreamweaver中编辑图像 2515.5.5 使用外部图像编辑器 2545.6 创建超级链接 2555.6.1 链接的类型 2555.6.2 给文本和图像添加超级链接 2565.6.3 创建电子邮件链接 2595.6.4 创建文件下载链接 2605.6.5 创建锚记链接 2605.6.6 制作图像地图链接 2635.7 CSS样式 2655.7.1 CSS样式的定义 2655.7.2 创建新的CSS规则 2665.7.3 CSS样式定义的选项说明 2715.7.4 移动CSS规则 2755.7.5 链接外部样式表文件 2765.7.6 解决样式冲突 2775.8 插入多媒体 2785.8.1 插入Flash内容 2785.8.2 添加声音 2815.8.3 添加其他媒体对象 2835.9 建立框架网页 2835.9.1 框架的定义 2835.9.2 创建框架和框架集 2845.9.3 在框架中打开文档 2875.9.4 保存框架和框架集文件 2885.9.5 查看和设置框架/框架集的属性 2895.9.6 为框架设置链接 2905.10 添加表单元素 2915.10.1 表单交互过程 2915.10.2 创建表单 2925.10.3

<<多媒体课件设计与制作教程>>

验证表单输入结果 2985.10.4 通过电子邮件接收表单结果 2995.11 库和模板 2995.11.1 库和模板的用途
2995.11.2 使用库项目 3005.11.3 使用模板 3035.12 使用AP Div 3075.12.1 在网页中插入AP Div 3075.12.2 AP
Div的基本操作 3095.12.3 使用AP元素面板管理AP元素 3105.12.4 AP元素与表格的相互转换 3115.13 应
用Dreamweaver行为 3135.13.1 关于Dreamweaver行为 3135.13.2 给对象添加行为 3135.13.3 内置行为介绍
3175.14 测试和发布站点 3195.14.1 测试站点 3195.14.2 发布站点 323习题 324第6章 Web多媒体课件的优化
及发布 3276.1 Web多媒体课件的优化 3276.2 Web多媒体课件的发布 329习题 329参考文献 330

<<多媒体课件设计与制作教程>>

章节摘录

第1章 多媒体课件制作概述 1.1 多媒体课件简介 1.1.1 多媒体课件的概念 课件是具有一定教学功能的软件及配套的教学文档,它可用来实现和支持特定课程的计算机辅助教学。多媒体课件就是把文字、图形、图像、声音、动画和视频等多种媒体按照一定的教学目标和教学方式集成与融合的课件。

一般而言,在课件中除包括某一学科的教学内容外,还应包括计算机与使用者之间各种信息的交互、传递和处理,如学习过程的激励、学习方法的引导,以及学习效果的评估等。

与传统课件相比,多媒体课件突破了传统平面媒体的线性限制,以随机性、灵活性、立体化的方式把信息知识自然逼真、形象生动地呈现给学习者,弥补了传统教学在直观感、立体感和动态感等方面的不足,通过图文并茂的显示界面极大地改进和提高了人机交互能力。

在多媒体的帮助下,教师传播的知识更容易被学生所接受,而学生的反馈信息也能及时被老师获得。同时,多媒体课件包含的知识密度大、表现力强,能很好地激发学生的学习兴趣,对培养学生创造性与创新性思维都有十分重要的作用。

1.1.2 多媒体课件的特性 多媒体课件是教师和教学设计者利用多媒体技术根据教学目标、教学任务编制的一种应用软件,它具有教学、软件和多媒体三大基本特性。

1.教学特性是多媒体课件的根本特性 教学的实质是教授者借助教学媒体向学习者传播教学内容,教学特性是指它具有施教、促学的功能,课件所展示的教与学的过程要符合学科的教学规律,反映学科的教学过程和教学策略,只有不断调整教学内容,优化教学过程,因材施教,才能使教学活动有条不紊地进行,使学习者经过学习后达到教学目标的要求。

.....

<<多媒体课件设计与制作教程>>

编辑推荐

《多媒体课件设计与制作教程》特点：案例丰富翔实以增强动手能力，步骤清晰完整以指导实际操作，应用广泛普及以适应教学学要。

多媒体课件制作技术是目前师范类院校学生必备的基本技能，它已成为高等师范院校学生必修的一门计算机课程。

《多媒体课件设计与制作教程》不再选用过去常用的Authorware等软件为例。而是以Flash、Dreamweaver、Fireworks为主要的制作软件进行讲述，并以完整的多媒体课件制作知识为主线。

《多媒体课件设计与制作教程》除介绍多媒体课件制作的理论知识外，还通过大量的实例详细介绍了多媒体素材的采集和处理方法及Fireworks、Flash、Dreamweaver 3款软件的操作方法。

《多媒体课件设计与制作教程》还配有实践教程，编入相关实验，以增强读者的动手能力。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>